

REFLEKSI PERILAKU ASOSIAL AKIBAT PENGARUH MEDIA SOSIAL DALAM KARYA SENI RUPA POSMODERN



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

**Anung Asasongko
2415153614**

Jeong Ok Jeon, BFA, MFA.
Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn.

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

**PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
Februari 2020**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama	:	Anung Asasongko
Nomor Registrasi	:	2415153614
Program Studi	:	Pendidikan Seni Rupa
Fakultas	:	Bahasa dan Seni
Judul	:	Refleksi Perilaku Asosial Akibat Pengaruh Media Sosial dalam Karya Seni Rupa Posmodern

Telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan di hadapan Dewan Penguji.

Jakarta, 30 Januari 2020

Dosen Pembimbing I



Jeong Ok Jeon, BFA, MFA.
NIP. -

Dosen Pembimbing II



Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn.
NIP. 19630524 198703 1 002


LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:


Nama : Anung Asasongko
No. Reg : 2415153614
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul : Refleksi Perilaku Asosial Akibat Pengaruh Media Sosial dalam Karya Seni Rupa Posmodern

Telah disidangkan dan diterima sebagai persyaratan Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Dewan Penguji :
Dosen Pembimbing I,


Jeong Ok Jeon, BFA, MFA.
NIP. -


Dosen Ahli I,


Drs. Panji Kurnia, M.Ds.
NIP. 19570728 198603 1 001

Dosen Pembimbing II,


Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn
NIP. 19630524 198703 1 002


Dosen Ahli II,


Zaitun Y.A Kherid, M.Pd.
NIP. 19820422 200812 2 001

Koordinator Program Studi
Pendidikan Seni Rupa,


Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn.
NIP. 19630524 198703 1 002

Koordinator
Skripsi Penciptaan,


Drs. Panji Kurnia, M.Ds.
NIP. 19570728 198603 1 001

Jakarta, 14 Febuari 2020
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni,

Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd.
NIP. 19080529 199203 2 001

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Anung Asasongko
No. Reg : 2415153614
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Jurusan : Fakultas Bahasa dan Seni
Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa benar Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 14 Febuari 2020



Anung Asasongko
2415153614



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : ANUNG ASASONGKO
NIM : 2415153614
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa
Alamat email : anungasasongko@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul : REFLEKSI PERILAKU ASOSIAL AKIBAT PENGARUH
MEDIA SOSIAL DALAM KARYA SENI RUPA POSTMODERN

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 1 Maret 2020

Penulis

()
ANUNG ASASONGKO
nama dan tanda tangan

ABSTRACT

Anung Asasongko. 2020. ***Reflection of Asocial Behavior due to Social Media in Posmodern Art***. Thesis of Art Creation. Visual Art Education Study Program, Faculty of Languages and Arts, Universitas Negeri Jakarta.

The development of technology specifically social media in modern era, has brought peoples to the global network and excessive connectivity. In line with that, humans are immersed in cyberspace which acts artificially. Social activities in the real world are replaced by the forms of cyberspace activities, thus affecting patterns of human social behavior. One of them is asocial behavior that emerged because peoples are accustomed to living in cyberspace. Because social interaction that exists in the real world does not occur, many people being ignorant of their social environment. Today many people are more comfortable interacting in cyberspace while they are gathering with others, even though the social interactions should occur there, in the real world. This phenomenon is then reflected in postmodern artwork using postmodernism studies such as the Baudrillard's Hyperreality Theory and Lyotard's Postmodern Theory.

This study used artistic research methods to overshadow the entire research process starting from the conceptual aspect, the visual aspect, to the process of producing in the operational aspect. The data in this thesis was collected using questionnaire technique, interviews, observation and logbook, which then became a variety of data such as the results of participant questionnaire, internship data, artist exploration data, and expert's opinion data. While the analysis technique that used is the postmodern aesthetics analysis technique.

Humans confront various problems and dynamics in life that eventually become a life experience. The experience can be reflected through the media of art so that it can be visually spoken and become an education for others. Like the work in this thesis which is a self-reflection of asocial experiences due to the influence of social media that displayed through visuals, techniques, and the process of creating postmodern art.

Keywords: Asocial Behavior, Postmodern Art, Reflection, Social Media.

ABSTRAK

Anung Asasongko. 2020. **Refleksi Perilaku Asosial akibat Pengaruh Media Sosial dalam Karya Seni Rupa Posmodern**. Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa, Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Perkembangan teknologi di dalam modernitas khususnya media sosial, telah membawa manusia kepada jaringan global dan konektivitas yang luar biasa. Sejalan dengan hal tersebut manusia justru tenggelam di dalam kehidupan dunia maya yang bersifat artifisial. Aktivitas sosial di dunia nyata tergantikan oleh bentuk-bentuk aktivitas dunia maya, sehingga mempengaruhi pola perilaku sosial manusia. Salah satunya perilaku asosial yang muncul karena orang-orang sudah terbiasa hidup di dalam dunia maya. Karena interaksi sosial yang seharusnya ada di dunia nyata tidak terjadi, banyak orang saat ini menjadi abai terhadap lingkungan sosialnya. Saat ini banyak sekali orang yang lebih nyaman berinteraksi di dunia maya, padahal mereka sedang berkumpul dengan individu lain dan seharusnya interaksi dapat terjadi di sana, di dunia nyata. Fenomena tersebut kemudian direfleksikan ke dalam visual karya seni rupa posmodern menggunakan kajian-kajian posmodernisme seperti Teori Hiperealitas Baudrillard dan Teori Posmodern Lyotard.

Skripsi penciptaan karya seni rupa ini menggunakan metode *artistic research* (penelitian artistik) untuk menaungi seluruh proses penelitian mulai dari aspek konseptual, aspek visual, hingga proses penciptaan pada aspek operasional. Data dalam skripsi penciptaan ini dikumpulkan menggunakan teknik kuisioner, wawancara, observasi dan *logbook* yang kemudian menjadi beragam data seperti hasil kuisioner partisipan, data magang, data eksplorasi perupa, dan data narasumber ahli. Sedangkan teknik analisa yang dipakai menggunakan prinsip analisa dalam estetika posmodern.

Manusia menghadapi berbagai persoalan dan dinamika dalam kehidupan yang akhirnya menjadi sebuah pengalaman hidup. Pengalaman tersebut dapat direfleksikan melalui media seni rupa agar dapat dibahasakan secara visual dan menjadi edukasi bagi orang lain. Seperti karya dalam skripsi penciptaan ini yang merupakan sebuah refleksi diri atas pengalaman asosial akibat pengaruh media sosial yang ditampilkan melalui visual, teknik, dan proses penciptaan karya seni posmodern.

Kata kunci: Media Sosial, Perilaku Asosial, Refleksi, Seni Rupa Posmodern.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang selalu memberikan jalan kemudahan sehingga Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa dengan judul Refleksi Perilaku Asosial akibat Pengaruh Media Sosial dalam Karya Seni Rupa Posmodern ini dapat diselesaikan.

Banyak kendala yang dihadapi saat proses penulisan maupun penciptaan karya dalam Skripsi PKSR ini yang dapat diatasi berkat bantuan banyak pihak. Oleh karenanya saya ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu. Khususnya untuk keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan doa dan dukungan. Sehingga skripsi penciptaan ini dapat diselesaikan dengan baik, dalam rangka menyelesaikan syarat kelulusan Pendidikan Tinggi S1 di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.

Terimakasih kepada Ibu Jeong Ok Jeon, BFA, MFA, selaku dosen pembimbing I, Bapak Dr. Indro Moerdisuroso, M.Sn, selaku dosen pembimbing II, Bapak Drs. Panji Kurnia, M.Ds, selaku dosen ahli I, Ibu Dra. Zaitun Y. A Kherid, M.Pd, selaku dosen ahli II serta teman-teman seperjuangan Angkatan 2015 yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terimakasih atas bimbingan, arahan, saran dan dorongan yang diberikan sebagai motivasi.

Tentunya skripsi ini belum sempurna, oleh karena itu saran yang membangun sangat dibutuhkan. Semoga Skripsi PKSR ini dapat bermanfaat dan menjadi referensi yang baik bagi pembaca dalam proses penulisan, penelitian maupun penciptaan karya seni rupa.

Jakarta, 30 Januari 2020

Penulis

A.A.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Perkembangan Ide Penciptaan	7
C. Fokus Penciptaan	9
1. Aspek Konseptual	9
2. Aspek Visual	11
3. Aspek Operasional	13
D. Tujuan Penciptaan	14
E. Manfaat Penciptaan	14
BAB II. STUDI PUSTAKA	17
A. Tinjauan Pustaka	17
B. Referensi Praktik	19
1. Kaarina Kaikkonen.....	20
2. Dustin Yellin	24
3. Deniz Sagdic	26
4. Federico Clapis.....	29
5. Chiharu Shiota.....	30
C. Kajian Teori	32

1. Makna Refleksi	32
2. Perilaku Asosial	34
3. Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Asosial.....	39
4. Seni Rupa Posmodern	52
D. Kerangka Berpikir.....	61
BAB III. METODE PENCIPTAAN.....	67
A. Desain Metode Penciptaan.....	67
1. Pendekatan Metode dan Jenis Riset Penciptaan.....	67
2. Sumber dan Jenis Data	69
a. Kuisisioner Partisipan	70
b. Magang.....	70
c. Eksplorasi Karya	70
d. Narasumber Ahli	71
e. Karya Akhir.....	71
B. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	71
1. Data Kuisisioner Partisipan	71
2. Data Magang	72
a. Deskripsi Narasumber.....	73
b. Kegiatan, Lokasi dan Waktu Magang.....	75
1) Kegiatan	75
2) Lokasi	78
3) Waktu	79
c. Teknik Pengumpulan Data Magang.....	79
1) Wawancara.....	80
2) Observasi.....	81
3) <i>Logbook</i>	82
3. Data Eksplorasi	82
a. Tahap Persiapan	83
b. Tahap Pelaksanaan	83
1) Asosialitas	87
2) Isolasi Sosial	88
3) Kehidupan Sosial Virtual	90

4) Dualitas Kehidupan Sosial	92
5) Adiksi Virtual	94
4. Data Narasumber Ahli.....	95
a. Profil Narasumber	95
b. Lokasi dan Waktu Pengambilan Data	97
c. Teknik Pengumpulan Data	98
C. Teknik Penyajian dan Analisis Data	98
1. Langkah-Langkah Penyajian Data	98
2. Langkah-Langkah Analisis Data	99
BAB IV. HASIL PENCIPTAAN DAN PEMBAHASAN	100
A. Hasil Penciptaan	100
1. Aspek Konseptual	100
a. Dokumentasi Fenomena Asosial dalam Masyarakat	100
b. Perbandingan Pengalaman Asosial	101
2. Aspek Visual	106
a. Sketsa Eksplorasi Bentuk	106
b. Sketsa Terpilih	109
c. Detai Rancangan dan <i>Mock-up</i>	110
3. Aspek Operasional	113
a. Alat dan Bahan	113
b. Teknik Penciptaan	114
c. Proses Penciptaan	116
d. Karya Jadi	118
B. Pembahasan	119
1. Aspek Konseptual	119
2. Aspek Visual	126
3. Aspek Operasional	128
BAB V. PENUTUP.....	131
A. Kesimpulan.....	131
B. Saran.....	133
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN.....	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Anung Asasongko, <i>Sebo Mengko Sore</i>	7
Gambar 2. Anung Asasongko, <i>Yellowing</i>	8
Gambar 3. Kaarina Kaikkonen, <i>Hanging on Each Other</i>	21
Gambar 4. Kaarina Kaikkonen, <i>The Blue Route</i>	22
Gambar 5. Kaarina Kaikkonen, <i>Are We Still Afloat?</i>	22
Gambar 6. Dustin Yellin, Seri <i>Psychogeographies</i>	24
Gambar 7. Dustin Yellin, <i>Human Carnaval</i>	25
Gambar 8. Deniz Sagdic, <i>Gerold, Denim Skin Series</i>	27
Gambar 9. Deniz Sagdic, <i>Untitled, Denim Skin Series</i>	27
Gambar 10. Federico Clapis, <i>Crypto Connection</i>	29
Gambar 11. Federico Clapis, <i>Touch Scream</i>	30
Gambar 12. Chiharu Shiota, <i>Uncertain Journey</i>	31
Gambar 13. <i>Phubbing</i> dalam Kehidupan Sosial Hari Ini	37
Gambar 14. Tanda <i>Emoticon</i> Telah Kehilangan Makna	50
Gambar 15. Piet Mondrian, <i>Composition with Large Red Plane, Yellow, Black, Grey and Blue</i>	55
Gambar 16. Jackson Pollock, <i>Number 8</i>	55
Gambar 17. Julian Schnabel, <i>Vita</i>	57
Gambar 18. Richard Hamilton, <i>Just What Is It that Makes Today's Home So Different and So Appealing?</i>	58
Gambar 19. Patriot Mukmin	73
Gambar 20. Patriot Mukmin, <i>Jas Merah #2 dan Jas Merah #3</i>	73

Gambar 21. Patriot Mukmin, <i>Gugur Bunga</i>	74
Gambar 22. Dokumentasi Magang	76
Gambar 23. Proses Pengerjaan Karya <i>Reminiscence of 98</i>	77
Gambar 24. Patriot Mukmin, <i>Al-Fatihah #1</i> dalam XYZ Art Unlimited	78
Gambar 25. Proses Pengerjaan Karya Dibantu Dua Artisan.....	81
Gambar 26. Suasana Studio Seniman	81
Gambar 27. Eksplorasi Visual melalui Sketsa	84
Gambar 28. Eksplorasi Visual melalui Sketsa	84
Gambar 29. Eksplorasi Visual melalui Sketsa	84
Gambar 30. Eksplorasi Visual melalui Sketsa	85
Gambar 31. Eksplorasi Visual melalui Sketsa	85
Gambar 32. Eksplorasi Visual melalui Sketsa	86
Gambar 33. Karya Eksplorasi, <i>Asosialitas</i>	87
Gambar 34. Karya Eksplorasi, <i>Isolasi Sosial</i>	88
Gambar 35. Karya Eksplorasi, <i>Kehidupan Sosial Virtual</i>	90
Gambar 36. Karya Eksplorasi, <i>Dualitas Kehidupan Sosial</i>	92
Gambar 37. Karya Eksplorasi, <i>Adiksi Virtual</i>	94
Gambar 38. Ika Vantiani	95
Gambar 39. Ika Vantiani, <i>Ada Onak dalam Enak</i>	96
Gambar 40. Ika Vantiani, <i>5+5=10</i>	97
Gambar 41. Fenomena Asosial	100
Gambar 42. Fenomena Asosial	101
Gambar 43. Karya Jadi.....	118
Gambar 44. Karya Jadi.....	118

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Survey APJII, Pertumbuhan Pengguna Internet Indonesia 2017.....	40
Bagan 2. Survey APJII, Penetrasi Pengguna Internet Indonesia 2017	41
Bagan 3. <i>Google Consumer Barometer</i> , Frekuensi Penggunaan Internet di Indonesia 2018	41
Bagan 4. Statista, Media Sosial Paling Populer di Dunia, Januari 2019.....	43
Bagan 5. Kerangka Berpikir.....	66
Bagan 6. Intensitas Rata-Rata Akses Media Sosial Penulis.....	102
Bagan 7. Hasil Perbandingan Data Kuisisioner Pengguna Media Sosial yang Menjadi Candu dan Yang Tidak	104
Bagan 8. Intensitas Akses Media Sosial Partisipan	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Sumber dan Jenis Data	69
Tabel 2. Waktu, Lokasi dan Kegiatan Magang.....	79
Tabel 3. Intensitas Akse Media Sosial Penulis dalam Satu Hari	101
Tabel 4. Identifikasi Pengalaman Asosial Akibat Media Sosial Penulis	102
Tabel 5. Intensitas Akses Media Sosial Partisipan.....	105
Tabel 6. Tabel Sketsa Eksplorasi Bentuk.....	106
Tabel 7. Sketsa Terpilih	109
Tabel 8. Detail Rancangan dan <i>Mock-up</i> Karya	110
Tabel 9. Alat dan Bahan.....	113
Tabel 10. Media Seni dan Teknik Penciptaan.....	115
Tabel 11. Proses Penciptaan.....	116

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Kuisisioner Partisipan.....	145
Lampiran 2. Data Wawancara Magang.....	152
Lampiran 3. Data <i>Logbook</i> Magang	154
Lampiran 4. Data Narasumber Ahli.....	156
Lampiran 3. Kartu Asistensi Bimbingan Pembimbing 1	158
Lampiran 4. Kartu Asistensi Bimbingan Pembimbing 2	159
Lampiran 7. Foto Kegiatan Berkarya.....	160
Lampiran 8. Kegiatan Pameran.....	161
Lampiran 9. Riwayat Hidup Penulis	163